

Oficiální pravidla - Havraní pálka

Hřiště:

- vnitřní pole je čtverec o straně 18 m
- vzdálenost pro přiznání homerunu je alespoň 60 m
- nadhazovací meta je 10 m od vrcholu domácí mety

Běh po metách:

- běžec musí být na metě, pokud je nadhazovač s míčem v kontaktu s nadhazovací metou a zadák je připraven chytat nadhoz; tuto metu může opustit poté, co pálkař odpálil nebo nadhoz minul pálkaře
- pokud běžec opustí metu předčasně, hra pokračuje - pokud pálkař neodpálí a na běžce, který vyběhl předčasně, je zahrán aut, rozehra platí
- pokud pálkař neodpálí a běžec, který vyběhl předčasně, získá metu, musí se vrátit na původní metu; toto neplatí pro nucené běžce; v případě mety zdarma pálkaři, jejich postup platí
- pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a je na něho zahrán aut, rozehra platí
- pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a není na něho zahrán aut, postupuje se dále takto:
 - - při metovém odpalu postupy všech běžců i dosažené body platí, rozhodčí ale může vrátit předčasně vyběhnuvšího běžce o metu, aby tím eliminoval důsledky předčasného vyběhnutí
 - - je-li pálkař po odpalu aut, běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi před nadhozem

Nadhoz:

- nadhazovač hází spodem směrem k domácí metě
- pokud hodí 4 špatné nadhozy a pálkař ani jeden nepálí, má pálkař metu zdarma
- pokud hodí 3 dobré nadhozy a pálkař ani jeden nepálí, pálkař je aut
- pokud hodí 3 dobré nadhozy a pálkař 3. dobrý nadhoz promáchně a chytač míč nechytí, může běžet na 1. metu pouze v případě, že meta není obsazena běžcem

Auty:

- pálkař je aut pokud:
 - promáchně 3. dobrý nadhoz a chytač chytí míč bez dotyku země
 - odpálí míč a ten je doručen na 1. metu dříve, než tam doběhne
 - odpálí míč do vzduchu a ten je chycen polařem
 - pokud cestou na 1. metu zásadně vybočí z trasy vedoucí k metě s úmyslem vyhnout se doteku bránícím polařem
- běžec je aut pokud:
 - vyběhne z mety a nestihne se vrátit, když je míč chycen ze vzduchu
 - je nucen k posunu a míč je doručen na metu dříve než běžec

- zásadně vyběhne z trasy s úmyslem vyhnout se doteku bránícím pálkařem
- se dotkne odpáleného míče
- je předběhnut dalším běžcem
- nešlápne metu
- přeběhne metu a polař se ho dotkne míčem

Odpal:

- pálkař musí odpálit míč, který letí v prostoru nad domácí metou a je výšce od kolen po prsa
- pokud pálkař odpálí míč mimo stanovenou výseč hřiště, počítá se jako dobrý nadhoz (takto může trefovat míč neomezeně)

Mrtvý míč

- pokud pálkař odpálí a míč se jej dotkne ihned po odalu, míč je mrtvý a pálkař získává novou šanci odpálit (nadhoz se nepočítá)

Krádež mety

- běžec může opustit metu až ve chvíli, kdy míč proletí nad domácí metou nebo se hraje na jiného běžce
- pokud pálkař tečuje míč a míč letí mimo výseč, běžec se musí vrátit
- pokud pálkař tečuje míč a míč je mrtvý, běžec se musí vrátit

Meta zdarma

- pokud pálkař dostane 4 špatné nadhozy
- pokud je pálkař trefen nadhozem

Směna:

- hraje se na 4 body (bod se započítává po oběhnutí všech met)
- na 3auty
- obě družstva se musí vystřídat v útoku – na pálce

Trenéři

- starají se o správné pořadí na pálce
- mohou stát u 1. a 3. mety a radit běžcům
- nesmí se dotknout míče, pokud je stále ve hře